EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA

REVISTA VIDAPLAYSTATION

Nº #10

PRÉVIAS

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS 2
GOD OF WAR ASCENSION
DEVIL MAY CRY

ANÁLISES

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED | PERSONA 4 GOLDEN | SKYRIM | CALL OF DUTY BLACK OPS II | SLEEPING DOGS

DISHONORED

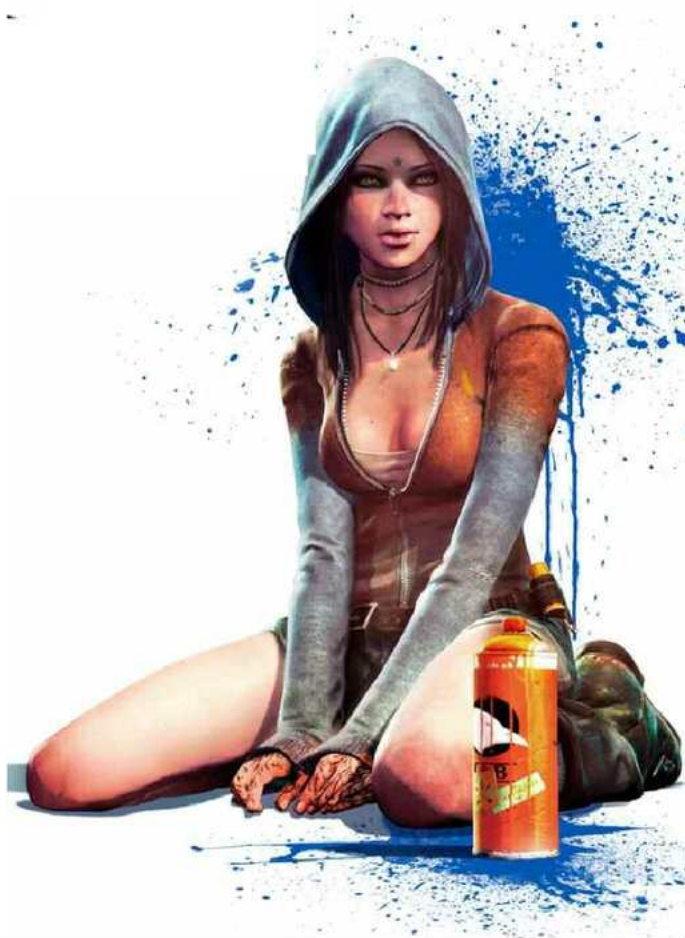
VP AWARDS 2012 | RESENHA: UNCHARTED O QUARTO LABIRINTO | ENTREVISTA COM O GRUPO PSELITE | NOVOS PARCEIROS | ANÁLISE: OKAMI HD | RETRÔ FLASH REVIEW COM PERSONA 3 (PSP)

EDITORIAL

O fim de ano chegou e é com as mais sinceras palavras que desejamos à todos os visitantes, leitores, usuários, membros do fórum, um feliz natal e um próspero ano novo, que o ano de 2013 possa realizar todos os seus desejos.

Além do período de festas, o fim do ano é para o mundo dos games o momento de se escolher os melhores jogos do ano, e por isso o VP manteve enquetes em seu site de novembro a dezembro para que os usuários de nosso site pudessem votar nos melhores jogos de 2012, e você confere aqui os resultados.

Gostaríamos por fim, de agradecer a força e o reconhecimento por parte de nossos leitores, em 2013 continuaremos com a mesma intensidade e a mesma dedicação, levando até você os melhores conteúdos do mundo dos games, seja em nosso site, fórum ou em nossa revista digital.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

EQUIPE

Thiago H.R. Costa
Administrador e Diretor de Redação

Ricardo Lima
Administrador

Ígara Ferreira
Administradora e redatora / revisora

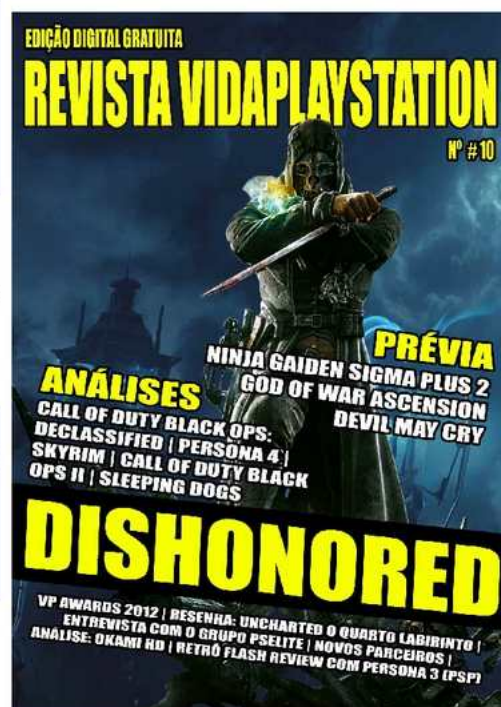
Ricardo S. Eugênio
Administrador e redator

Petro Santos
Redator

Diego de Almeida Castro
Redator

Sérgio Henrique B. Viveiros
Moderador do fórum e redator

André Luíz Galatti
Redator

Marco Aurélio Carvalho Cunha.
''Colaborador''

PARA RECEBER EM SEU EMAIL BASTA SE CADASTRAR NO SITE

Edição fechada em: 17.12.12

PRÉVIA | PG. 26

CURTA A NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK CLICANDO ABAIXO

facebook

DESTAQUES DO FÓRUM

PAUSE

PSN

PLAYSTATION VITA

PLAYSTATION 3

VP AWARDS 2012

ANUNCIANTES

ANUNCIE AQUI!. PREÇO ESPECIAL!

CONTATO PARA ANÚNCIO E PARCERIAS:
thiago@vidaplaystation.com.br

EXTRAS

PARCEIROS

DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	1.254
2.Hyuga	1.122
3.Antipaladino	770
4.DiegoAC	756
5.Kurosaki Ichiigo	619

CLASSES BF3

Já curtiu o VP no Facebook? Clique na imagem acima.

DETONADOS NO SITE

COD BO II

HITIMAN ABSOLUTION

AC III

O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?

Jogando modo online do COD que pelo menos dessa vez dá um troféu da hora quando alcança o primeiro prestige.

- Dark

Terminei o Call of Duty Black Ops II, e agora estou partindo para o Far Cry 3.

- Luccas Siguel

Acabei de terminar o Code Veronica Então talvez eu volte a jogar Doom.

- WagTrautmann

CLUBE DA PLATINA

Não é platina mas.... 100 em 30 minutos!!

- Kurosaki Ichiigo

"Grande jogo."

- Pagan_race

Mais um para conta ! Naruto Ultimate Ninja Storm Generations

- P3tro Scofield

ESPAÇO DO LEITOR

Quer ver o seu comentário aparecer aqui? Basta se cadastrar em nosso site e participar comentando em nossas notícias, análises, prévias, bem como participando de nosso fórum.

DEBATE DO MÊS

Nesta edição de dezembro você confere quais foram os melhores jogos de 2012 para os usuários do Vida-Playstation, entretanto, aqui você conhecerá um pouco da opinião de alguns de nossos membros.

Qual o melhor jogo de 2012?

Na minha opinião o melhor foi Far Cry 3, embora não tenha jogado outros títulos muito elogiados, como o Need for Speed e o Assasin's Creed 3, Far Cry 3 conseguiu me prender como não ficava preso a anos, a história é muito boa, existe uma variedade muito grande de coisas para se fazer, os gráficos são incríveis, a ilha inteira tem vida e mesmo as armas e explosões não tendo uma sonoplastia tão boa quanto a do Battlefield 3 a música do game dá um clima incrivel. Infelizmente ainda não terminei o game então não sei se cairá na regra dessa geração que diz que todo FPS é curto, mas até onde joguei posso dizer que é um dos melhores games que tive a oportunidade de jogar nessa geração.

- DiegoAC

Pra mim, até agora foi o Far Cry 3, mesmo que eu ainda não tenha jogado. Eu diria ACIII, mas é muito bugado pra ser "o melhor".

- Roman

Bom eu gostei muito de spec ops the line, max payne 3 eu gostei bastante mas certas falhas principalmente no audio tiraram não o tornam melhor, AC3 devido aos bugs não ganha de melhor e dishonored não joguei pra saber, como fã de games de estratégia XCOM é excelente.

- Hyuga

Eu sempre fui contra esse tipo de coisa, pois temos muitos games bons durante o ano, e na prática só quem ganha são os que saíram nos dois últimos meses, pois estão no foco. Mas vou dar minha opinião mesmo assim, e vai pelo conjunto da obra, um modo história muito bom, protagonista de respeito, muito divertido o jogo, gráficos excelentes, e um multi player robusto,e muito divertido.
Max Paine 3

- P3tro Scofield

Max Payne foi uma grande obra de arte mesmo, mas retratou o Brasil de forma equivocada, de 10 palavras que os brasileiros falam 10 são palavrões! Eu escolheria o Dishonored, com uma jogabilidade legal, cenários diferentes, uma história interessante e uma ação viciante. Um jogo em primeira pessoa onde a arma principal é uma espada e o modo furtivo é o carro mestre, fez do jogo algo único.

- Laddyvalentine

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

Por: Thiago H. R. Costa

UNCHARTED:
O QUARTO LABIRINTO

Editora: Benvirá
Autor: Christopher Golden
Páginas: 416

Uncharted: O quarto Labirinto, infelizmente para muitos não é um jogo lançado para o Playstation 3 tampouco para o PS Vita, para outros é mais um local onde a série incrivelmente consegue se destacar, mostrando que Drake pode dominar todo e qualquer cenário que lhe for apresentado. Lançado em outubro de 2011 nos Estados Unidos, o livro escrito por Christopher Gold somente chegou ao solo brasileiro totalmente em português em meados de abril deste ano.

Mas muitos devem imaginar que assim como acontece nos games que se tornam filmes, esta segunda versão nunca é tão boa, contudo, devo-lhes alertar que a história de "O quarto Labirinto" deixará muitos jogadores boquiabertos, e o melhor, retrata com fidelidade a personalidade de Drake, bem como a sua relação com Sullivan.

Assim como nos demais jogos da série, uma personagem surge aparentemente frágil e indefesa, mas que se demonstra como uma das principais peças chaves para Drake e Sullivan avançarem com sucesso pela história, inclusive criando um laço entre os personagens de forma que você passa a crer que existe de fato uma relação entre os mesmos.

Resumidamente, Uncharted: O quarto labirinto, inicia de forma intensa, assim como os jogos da série, aqui Luka Hzujak, especialista em labirintos mitológicos, acaba de ser assassinado, e seu corpo totalmente esquartejado, é encontrado dentro de uma mala em uma das estações de metrô de Nova York. Hzujak era um grande amigo de Victor Sullivan e solicita a ajuda de Drake para desvendar quem assassinou seu amigo.

Neste interim encontram Jada, filha de Luka e afilhada de Sullivan, peça importante para desvendar a ligação do crime com os misteriosos labirintos da antiguidade. A partir disso o trio parte em busca e desvendar o mistério e em busca do lendário tesouro, entretanto este caminho não será tão simples. Caçados por vilões de todos os lados, inclusive por mascarados misteriosos o livro retrata perseguições de veículos, trocas de tiros, solução de quebra-cabeças dentro do labirintos, e confronto com seres misteriosos, tudo para tornar o livro tão espetacular e intenso como um dos jogos de Nathan. Ou seja, obrigatório para os fãs.

PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Thiago H. R. Costa e Ígara Ferreira

O Hobbit: Uma jornada inesperada
Lançamento: 14.12.2012

Duração: 2h49min

O Hobbit: Uma jornada inesperada, chegou no dia 14 de dezembro aos cinemas nacionais, e contará como estrela principal Bilbo Balseiro, em uma grande aventura para retomar a posse dos reinos dos anões de um terrível dragão, Erebor.

Gandalf também aparece no filme, o Mago Cinzento, estará ao lado de Bilbo e de mais treze anões comandados por Thorin.

A jornada mudará a vida do pequeno Hobbit, que conhecerá Gollum e o misterioso anel, que mudará todo o destino da Terra Média.

Concorrente no quesito comédia entre series de sucesso como How I Met Your Mother e The Big Bang Theory. 2 Broke Girls, conta a história de duas garotas pobres que batalham para construir seu futuro, ambas trabalham como garçonetes e nas horas livres investem no seu sonho de abrir uma loja de cupcakes. Com bastante humor, todos os episódios são muito engraçados, seja pelas atrapalhadas de Caroline ou o vocabulário refinado de Max. Na atual segunda temporada elas já começam a concretizar seu sonho, mas passam por muitos mal bocados que fazem o público cair em risadas.

DESTAQUE NACIONAL: VRUM - Aprendendo sobre o trânsito

Por: Ricardo Lima

A ThinkBox Games é uma empresa startup voltada ao desenvolvimento de jogos digitais localizada em João Pessoa, Paraíba. Seu grande objetivo é desenvolver games educativos divertidos que consigam trazer resultados reais para a melhoria da educação em nosso país e fora dele.

Produtora: ThinkBox Games (brasileira)
Gênero: Educativo
Plataforma: PC
Classificação: Livre
Lançamento: Final de 2012
Site: www.jogovrum.com.br

Antes da empolgação, pois não são todos os dias que temos o prazer de falar sobre um jogo produzido por brasileiros vamos a algumas considerações. Mesmo não se tratando de um jogo para o mundo Playstation, VRUM merece o nosso destaque e apoio.

VRUM - Aprendendo sobre o trânsito trata-se de um jogo educativo, que será distribuído gratuitamente aos alunos da 6ª a 9ª séries do ensino fundamental, com o objetivo de formar os futuros motoristas e familiarizá-los com as principais regras de trânsito brasileiras utilizando uma ferramenta lúdica extremamente divertida e consequentemente, de fácil fixação.

No jogo teremos de reagir de acordo com as situações que seremos colocados à prova, ou seja, teremos de agir em várias oportunidades dentro da lei ou a missão falhará.

São mais de 30 regras de trânsito que serão disponibilizados ao jogador e o foco é construir uma cultura de paz no espaço público e o respeito dos futuros motoristas.

A história do título se passa na cidade de Santa Fé, possui missões espalhadas pelo mapa e o tamanho da cidade é de 72 quilômetros quadrados, ou seja, é muito chão para queimar bastante combustível.

No título você controlará um personagem que acabou de completar seus 18 anos e tem um grande sonho em sua vida que é o de participar da Grande Corrida Anual de Santa Fé e, como toda grande caminhada começa com o primeiro passo, você precisará ser habilitado para poder dirigir e conseguir a aprovação de seus pais.

O jogo colocará você em aulas na auto-escola, exames no DETRAN e após conseguir permissão para dirigir, realizará missões pela cidade, como pedestre, motorista e motociclista.

Terminando o jogo ainda há um bônus em que consiste em uma corrida e o seu tempo ficará armazenado online na comunidade VRUM.

Agora um pouco de empolgação, VRUM, sem dúvida irá pegar como o "GTA do bem" e com seus méritos, pois segundo um representante da ThinkBox Games teremos um mínimo de 8 horas de jogo e 30 missões.

Em se tratando de um jogo sandbox (estilo GTA), temos também de salientar que sem dúvida será muito divertido realizar as diversas missões que o título propõe.

As expectativas são altas para o lançamento que está quase chegando.

ANÁLISE NO SITE

Anomaly: Warzone Earth, coloca você na pele do comandante do 14º pelotão do exército dos EUA, e sua missão será investigar anomalias que estão ocorrendo por todo o planet após a chegada de uma nava alienígena.

O jogo se encontra para download gratuitamente para os membros da PSN Plus.

Bioshock 2 é o novo título disponibilizado gratuitamente para os assinantes PLUS

Uma utopia subaquática, uma cidade moderna e auto-suficiente, um exemplo de sociedade política e científica. Esses eram os sonhos de Andrew Ryan ao projetar Rapture, uma cidade construída no fundo do oceano Atlântico que seria livre de todo tipo de interferência do governo da superfície.

CONTINUE LENDO ESTA ANÁLISE NO SITE

PSN - ANÁLISE

OKAMI HD

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Clove Studio e HexaDrive
Distribuídora: CAPCOM
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Livre
Lançamento: 30 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Criatividade raramente vista.
2. História envolvente.
3. Gráficos impressionantes, que beiram a arte.

PONTOS NEGATIVOS

1. Não há dublagem

NOTA : 10

A busca por realismo nos jogos acaba quase sempre deixando de lado a criatividade e a personalidade de um jogo, mas quando o realismo é deixado de lado muitas vezes o resultado é uma obra prima ou no mínimo algo inteiramente diferente do comum. Fugindo dos padrões e esbanjando criatividade nasceu Okami em 2006 diferente de tudo até então e com a capacidade de agradar a todos, agora remasterizado em HD a grande deusa Amaterasu poderá mais uma vez levar os jogadores a uma jornada épica mais bela do que nunca.

A história de Okami é bem caprichada e vem direto da cultura nipônica, há séculos, de acordo com a lenda da vila Kamiki, a deusa do Sol em forma de lobo Amaterasu lutou ao lado do grande guerreiro Nagi contra o demônio de 8 cabeças Orochi, que exigia o sacrifício de uma jovem mulher todos os anos em seu nome, após uma longa batalha Amaterasu e Nagi aprisionam o demônio e a deusa perdeu seus poderes caindo em um sono eterno. Cem anos depois o demônio foi libertado e o Japão é varrido por escuridão e destruição total da natureza necessitando mais uma vez da nobre deusa lobo acompanhada dessa vez do pequeno e engraçado Issun, a pulga verde que se clama um espadachim, de salvar a humanidade da escuridão.

A criatividade de Okami é notada logo de cara, o jogo é totalmente feito para se parecer com um quadro japonês com traços fortes de pincel, a tela aparenta ser porosa como o papel e até as arvores são bidimensionais rodando junto com a câmera para parecer que estão sempre de frente para o

jogador. Não bastasse o game ser incrivelmente bonito no PS2 seu tratamento para 1080p no PS3 tornou as cores mais vivas e as texturas mais belas do que antes, agora largar o controle e assistir a nobre deusa lobo dormir deitada na grama enquanto o sol se põe é quase obrigatório ao menos uma vez perante aos cenários ricos em detalhes e personagens com personalidades únicas que estão sempre ocupados com alguma tarefa.

Mas as trevas dominaram o Japão lembra? E junto com as nuvens negras que cobrem o céu vieram criaturas bizarras que dão trabalho ao jogador em lutas que misturam estratégia e o uso repetido do botão de ataque. As lutas começam quando o jogador atravessa grandes pergaminhos que flutuam pelos cenários, sendo levado para uma arena maligna. As lutas são divertidas e agradam tanto os menos experientes até os mais perfeccionistas com extras liberados dependendo do seu desempenho nas batalhas, a variedade de inimigos é imensa e do início até o final são dezenas de tipos que são encontrados nos mais variados ambientes e possuem formas diferentes de serem finalizados, sendo necessário mais do que a repetição do mesmo ataque para ganhar as lutas.

Os chefes são igualmente variados e naturalmente possuem estratégias diferentes para serem derrotados. Um ponto fundamental de Okami é a capacidade do jogador usar poderes para tacar fogo nos inimigos, consertar partes do cenário, fazer ventar ou até mesmo fazer uma bomba para abrir passagens ou atingir os inimigos, são 13 poderes no total podendo ser usados pelo jogador para achar itens, prosseguir no roteiro, fazer missões opcionais ou até derrotar os inimigos.

Porém a melhor e mais criativa parte desses poderes é a forma como são usados, você os desenha na tela com um pincel em um modo onde o tempo para e um pergaminho é aberto sobre a tela, deixando-a amarelada e somente com os traçados do contorno dos personagens e cenários, assim podendo o jogador desenhar com o analógico símbolos como um traço na horizontal para fazer um corte, um "c" para desenhar a lua ou uma bola para fazer o sol, parece estranho, mas os controles funcionam perfeitamente reconhecendo os desenhos feitos com o analógico de forma precisa sem ser necessário ser um artista para poder apreciar o game.

A melhor parte é que junto a remasterização em HD veio a possibilidade de se usar o controle de movimentos Move para jogar, sendo assim a experiencia de desenhar na tela se torna algo mais natural e mais divertido, mas não se preocupe, se você prefere ficar parado ou não possui um kit move pode usar o dualshock 3 padrão assim como no PS2.

Ao longo de sua jornada Amaterasu e Issum cruzarão com as mais diversas personalidades pelas cidades japonesas, é incrível como todos os personagens tem suas histórias, problemas, objetivos e principalmente personalidades próprias, a Amaterasu, por exemplo, consegue encantar a todos com sua carisma, ela é um lobo no mundo terreno e nos momentos em que não está sobre controle do jogador se comporta como tal, seja ficando furiosa facilmente ao ver alguém sendo acado ou caindo no sono ao ouvir uma chata história, é difícil não cair no riso com suas expressões faciais e reações das mais variadas durante os diálogos.

A trilha sonora é ótima com instrumentos orientais ajustando-se bem ao clima calmo das explorações e o ritmo frenético das batalhas, não só a música toma conta dos cenários como também o som dos animais e o vento que sopra as árvores e os gramados, é difícil encontrar jogos com uma grande variedade de sons como em Okami. Porém como nem tudo são flores não existe dublagem no jogo, ou melhor, existe mas não foi feita em qualquer idioma conhecido pelo homem, acontece que ao falar as pessoas emitem grunhidos que se traduzem em balões de diálogo.

O game é bastante extenso e a campanha principal leva cerca 40 horas para ser finalizada, já os jogadores perfeccionistas e os caçadores de troféus poderão passar muitas mais horas encontrando tesouros escondidos, caçando demônios raros e ajudando todas as pessoas dessa terra varrida pelo mal de forma muito divertida.

Okami é algo único e que sem dúvidas merece sua atenção, possui uma história envolvente, ótimo sistema de batalhas além da criatividade esbanjada nos cenários.

PRÉVIAS E ANÁLISES | | PS VITA

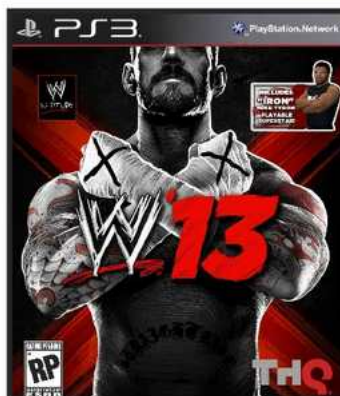
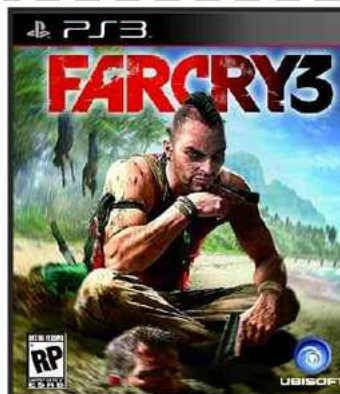
PRÉVIAS

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS 2

ANÁLISES

COD BLACK OPS: DECLASSIFIED

PERSONA 4 GOLDEN

DESTAQUES

Pensando em comprar o WiiU? Não deixe de conferir na SuperMaxGames

PRONTA ENTREGA

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS 2

Por: Ricardo S. Eugênio

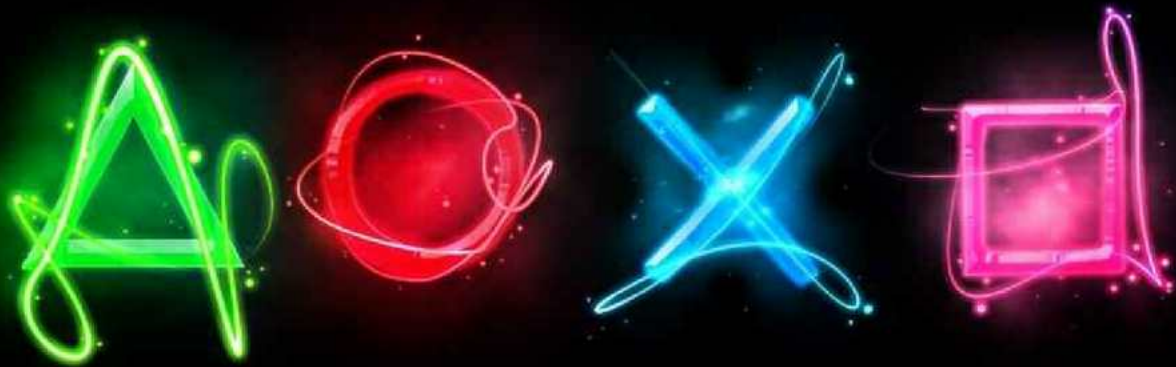
Produtora: TecmoKoe
Distribuídora: TecmoKoe
Gênero: Ação
Plataforma: PS Vita
Classificação: Pendente
Lançamento: 26 fev. 2013

É fato que o Vita não anda tendo muitos lançamentos, mas é fato que os poucos que saem são todos de extrema qualidade (exceto Black Ops 2 e Resistance: Burning Skies), e o primeiro Ninja Gaiden Sigma Plus é um deles, além de ter recebido uma boa aceitação dos jogares, fazendo a TecmoKoe pensar em lançar uma nova versão, desta vez do aclamado Ninja Gaiden 2.

O que se sabe da versão do Vita é que ela será exatamente igual à versão do PS3, com seus gráficos atualizados e um pouco mais "nitidos" do que a versão do X360. Mas as comparações morrem ai.

Pelo que a Tecmo disse e mostrou até o momento é que o game será totalmente inspirado, em sua jogabilidade e brutalidade oriunda da versão do X360, na qual exibia várias mutilações dos inimigos e muito, muito sangue, algo que não tinha na versão do PS3.

No Vita teremos novas possíbilidade de jogadas, tais como jogar Shurikens pela tela de toque traseira, a possibilidade de fazer lançamentos de inimigos pela tela da frente, usar o sensor de movimentos para escaladas ou andar nas cordas e muito mais.

Para os novatos a Tecmo promete colocar a dificuldade "Hero" para deixar as coisas mais fáceis. Nesse modo, os personagens poderão se defender automaticamente, além de movimentos "básicos" como andar na parede serem feitos com maior facilidade. E por falar em personagens, Sigma Plus 2 terá uma boa contidade deles. Tirando o já veterano Ryu, teremos Ayane, que é a maior arroz de festa da série, Momoji, que vem direto da versão DS e Rachel, vinda do Sigma Plus 1. Não se sabe se cada uma delas terá uma história paralela ou será somente algumas fases jogavéis, mas vindo da Tecmo podemos esperar que elas só estão ali para balançar os seus peitos e nada mais.

CALL OF DUTY BLACK OPS DECLASSIFIED

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Nihilistic Software
Distribuídora: Activision
Gênero: FPS
Plataforma: PS Vita
Classificação: M +17
Lançamento: 13 nov. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos;
2. Controles;

PONTOS NEGATIVOS

1. Multiplayer com Lags;
2. Preço: R$ 170,00 ou U$ 59,99;
3. Áudio fraco;
4. Campanha curta;
5. História confusa e desconexa.

NOTA :

Você já teve aquela sensação de alegria quando anunciaram um game de uma série que você gosta muito? Já passou pela angústia de ver o game sendo adiado e adiado por diversas vezes? Talvez você tenha trabalhado feito um condenado só para juntar uma boa grana para comprar o tal game no seu lançamento ou mesmo, o console na qual ele seria lançado? E ai, depois de tudo isso, você descobre que o game é uma decepção total?

Bom, sinto lhe desagradar mas, Black Ops Declassified do Vita é esse tipo de jogo. Mas alegresse, este review servirá para que você não venda suas cuecas e calcinhas para comprar este jogo.

Os gráficos do game são bons. Para quem só estava acostumado com os jogos de FPS como Medal of Honor Heroes do PSP ou os ModerWafare do DS vai ver que esse Call of Duty do Vita é lindo. Realmente, é uma versão do PS3 nas mãos. Mesmo utilizando as engines ultrapassadas, na tela do aparelho eles conseguiram esconder todas as falhas nos gráficos e deixa-los bem próximos das versões dos consoles de mesa. Isso é um belo ponto positivo.

O segundo ponto positivo são os controles que ficaram bem colocados no portátil. Os dois análogicos fazem as mesmas coisas que as versões dos consoles. A tela de touch da frente serve para alguns comandos que não deram para serem colocados nos botões normais, como os "ataques melee", e o touch traseiro serve para melhorar a mira das armas, ainda mais se estiver como sniper. Mas não espere nada mais do que isso, e pelo menos, são melhores

do que o Resistance: Burning Skyes.

Pronto, os pontos positivos acabaram e agora, bem, agora segura pois o nível vai descer.

Pra começar, quem teve a brilhante ideia de fazer um game com apenas dez missões, isso mesmo e isso não é tudo. Este é um número pequeno, mas se cada missão fosse grande, seria justificado, mas não é o que ocorre aqui.

Cada missão leva cerca de 5 minutinhos. Serve para jogar quando você está na fila do banco, tira o Vita do Bolso e resolve matar um "zé povinho" por ai, só para descontrair. E o pior, é capaz de você finalizar o game todo só na fila do banco (dependendo do banco, dá pra fechar o game pelo menos umas duas vezes), ou na espera do metrô, ou até quando você for dar uma de "Rei" e ir para o troninho, dá pra zerar ele fácil, fácil. O jogo todo dura no máximo, 1 hora e nada mais.

A campanha mais parece um Time Attack do que um story mode. A história é confusa e desconexa, chata e empurrada por nossa goela abaixo sem cerimônias.

Junte isso com uma IA totalmente burra que só te percebe quando você já está a uma distancia mínima deles. Neste momento, sem mais nem menos, a dificuldade muda de uma forma bizarra colocando todo mundo atirando em você, e para ajudar, por ter cenários pequenos, o game não tem chekpoints, ou seja, morreu? voltou lá de trás.

O áudio não ajuda em nada, trazendo sons fracos e distorcidos mesmo usando fones de ouvidos. Dublagem precária e sincronia labial horrível.

Ai vem o modo online, sim, aqui você pode jogar contra até 8 players do mundo todo, descendo o pipoco nos gringos e mostrando que brasileiro é rápido no gatilho, é o que você acreditaria não é?

Infelizmente, você pode ter uma conexão de internet extremamente rápida e ainda sim vai sofrer com lags, você gasta um pente de bala inteiro só pra ver o seu inimigo morrer 2 ou 3 segundos depois de descarregar o pente. Loads demorados, mapas pequenos e limitadissímos somados à partidas lentas que lembram que você está jogando um game em Bullet time infinito. Quase dá pra ver a tragetória das balas vindo em sua direção.

Posso dizer que Declassified é a caixa de pandora da atualidade, abra e sinta todos os males dos mundos dos games. E além disso, o game não vale o preço que pede. R$ 170,00? US$ 59,99 ? Tá de brincadeira, nem se fosse de graça ele valeria a pena.

PERSONA 4 GOLDEN

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Atlus
Distribuídora: Atlus
Gênero: RPG
Plataforma: PS Vita
Classificação: M +17
Lançamento: 20 nov. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Liberdade para aproveitar os dias;
2. História envolvente;
3. Dezenas de personagens com personalidades e histórias únicas;
4. Mais de 50 horas de jogo.

PONTOS NEGATIVOS

1. Músicas que podem se tornar repetitivas;
2. Cenários de batalha altamente repetitivos.

NOTA :

Uma série de assassinatos inexplicáveis começam a acontecer no interior do Japão e somente quem pode resolver esse mistério é um grupo de adolescentes capazes de invocar demônios fruto de suas próprias personalidades.

Tudo se dá inicio com a viagem de um adolescente da cidade grande para a cidade de Inaba, o protagonista vai para a cidade para passar um ano na casa do irmão mais novo de sua mãe e tem que se habituar à rotina sem emoção da cidade. O início do game como todo RPG não tem muita interação por parte do jogador, nas primeiras uma ou duas horas de game o jogador é colocado dentro da narrativa ao mesmo tempo em que é apresentado as duas faces do game, RPG e simulador de vida social.

Na face de simulador social o jogador viverá todos os dias da vida do protagonista decidindo o que fazer, aonde fazer, quando fazer e com quem fazer. Não espere um game open world, Inaba é uma cidade pequena e a exploração é de apenas alguns locais principais da cidade, mas nem de longe isso significa que não há muito o que fazer. O título original de PS2 possuía dezenas de opções para passar o tempo livre e em Golden temos muito mais, inclusive uma nova cidade para explorar.

O dia no jogo é dividido em manhã, tarde e noite, como o protagonista frequenta a escola no turno da manhã sobra à tarde e a noite para o jogador fazer o que bem entender. Durante a tarde o jogador pode melhorar alguns atributos de sua ficha fazendo atividades extracurriculares ou frequentando determinados lugares na cidade, pode fazer missões alternativas, ir a lojas de armas e

"Cada fase possui um desafio diferente, mas que no final resulta num mesmo objetivo(...)"

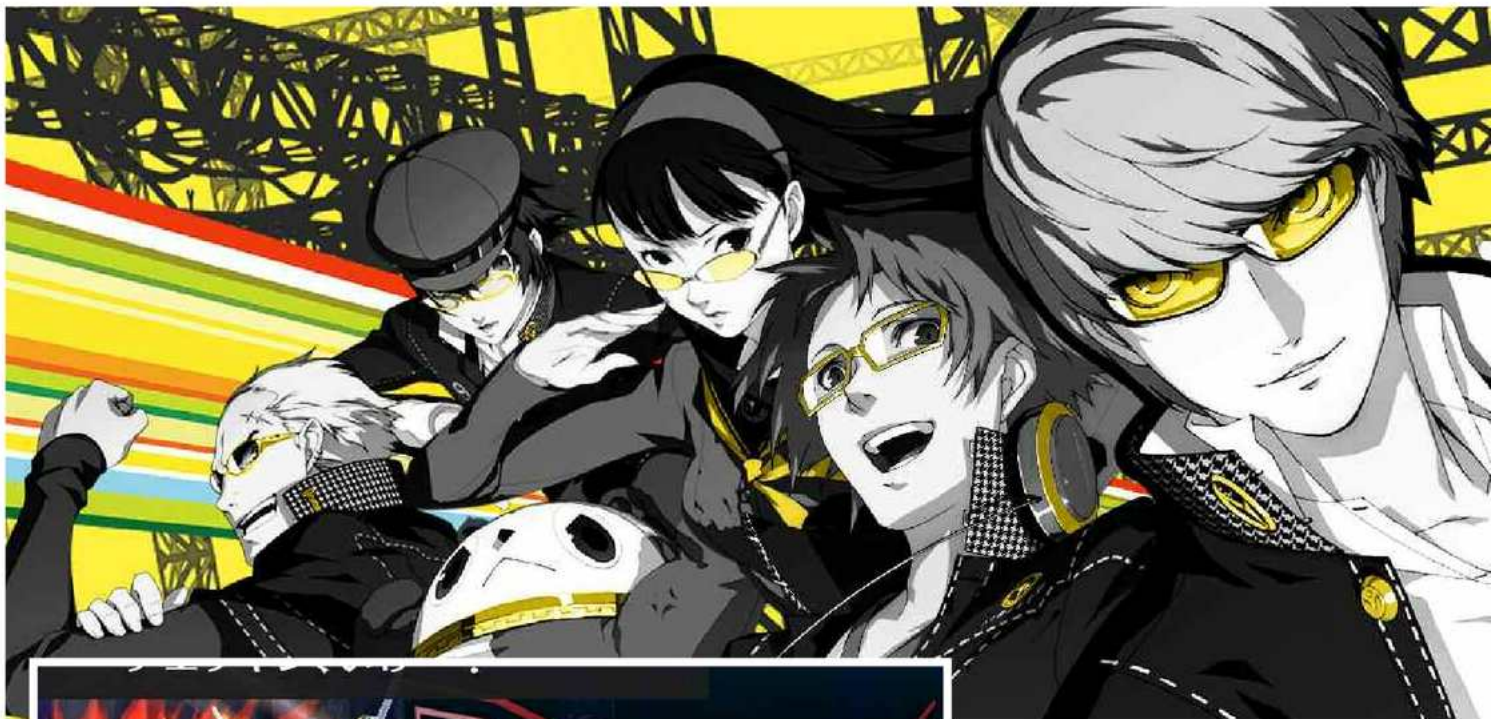
de ervas para se preparar para batalhas ou simplesmente passar todo o tempo livre com um amigo ou namorada. Tudo isso parece um tanto quanto desnecessário e, diga-se de passagem, não é obrigatório, mas há um fator muito importante nisso tudo que liga o simulador social aos campos de batalha.

Toda vez que o jogador forma uma amizade com algum personagem um "social link" é formado e o maior diferencial de Persona para outros RPGs está exatamente nesse ponto. Social Links são representados por cartas de Tarô chamadas de arcanas, os arcanas representam tipos de personalidades diferentes e da forma que explicarei mais a frente tem papel crucial no desenvolvimento dos ditos demônios que o protagonista pode invocar durante as batalhas.

Não quero estragar a história então não digo nem como e nem porque mas o protagonista e seus amigos vão parar em um mundo dominado por criaturas chamadas shadows, tais criaturas tem a capacidade de tomar a forma de qualquer pessoa e expõe seu maior medo ou segredo, se a pessoa tem coragem suficiente de aceitar a verdade e enfrentar a si mesma sua shadow se torna um Persona, caso contrário a shadow ganha força suficiente para não depender mais da pessoa para existir e a mata.

Não leva muito tempo para que o grupo de adolescentes entenda que as pessoas que estão aparecendo mortas estão sendo jogadas nesse mundo e quem as mata são as shadows, como a polícia está longe de tomar conhecimento desse mundo cabe ao protagonista e seus amigos entrar, derrotar as shadows e salvar as vítimas antes que seja tarde demais. Quem as está jogando nesse mundo, o porquê e como, você só descobre se jogar o game.

Os cenários que o jogador terá de percorrer para salvar as vítimas são basicamente corredores com dezenas de portas e inimigos, apenas uma dessas portas leva o jogador para o andar seguinte e o processo para salvar a vítima é basicamente subir de andar em andar até chagar ao topo onde a vítima e sua shadow o esperam. As batalhas acontecem pelos corredores e salas dos cenários, os inimigos ficam vagando pelos cenários representados por verdadeiras sombras e o jogador pode tentar correr delas ou pode simplesmente atacá-las para iniciar um combate.

Como em um clássico RPG as batalhas funcionam no esquema de turnos, o jogador tem a opção de atacar com sua arma, se

defender até o próximo turno, usar itens ou invocar seu persona para atacar, o que pode gastar tanto pontos de SP quanto de HP dependendo do ataque. Há a opção de deixar seus amigos no modo de ação automática, usar estratégias específicas ou ficar sobre o comando direto do jogador. No início deixá-los no modo automático torna tudo mais rápido, mas se o jogador estiver em um nível de dificuldade maior que o fácil será necessário mudar a estratégia de cada personagem para a melhor combinação possível, principalmente contra os chefes.

Mas o que são os Personas? Os Personas são criaturas criadas a partir da personalidade de uma pessoa e cada pessoa pode ter apenas um ganho no momento em que ela enfrenta a shadow que representa seus temores.

Por algum motivo inexplicável o protagonista tem a capacidade de invocar um Persona sem nem sequer ter enfrentando uma shadow e ainda pode carregar mais de um persona consigo permitindo diferentes estratégias de batalha. A forma de se ganhar personas é lutando e ganhando novas cartas que contem esses personas, eram mais de 100 no game original e em Golden o número ficou ainda maior.

Colecionando os personas o jogador pode usá-los em batalha ou fundi-los para conseguir personas mais fortes. As fusões funcionam de forma simples, o jogador escolhe dois, três ou mais personas e o jogo mostra o persona que será gerado, este terá suas habilidades próprias e herdará uma ou mais habilidades dos personas que foram fundidos, felizmente em Golden as habilidade herdadas são escolhidas pelo jogador e não mais pelo jogo. Aqui entra o papel dos “social links”, todo persona faz parte de um arcana, logo quanto mais forte o social link que represente o arcana do persona que será fundido mais forte será o persona, acrescentando ao mesmo pontos de experiência que automaticamente o fazem passar de nível o que garante novas habilidades. Porém existe uma limitação, o persona criado deve ser do mesmo nível ou de nível inferior ao do personagem (os níveis ganhos pelos social links não contam como limite), assim se você estiver no nível 10 só poderá criar personas de no máximo nível 10, o que garante o nível de dificuldade crescente no game e um estimulo maior para o jogador revisitar cenários onde a vítima já foi salva.

A história dispensa comentários, personagens carismáticos, diálogos interativos constantes e finais alternativos tornam impossível a tarefa de ver todos os diálogos ou conhecer todos os personagens a fundo em uma só partida, tornando o replay obrigatório. Se tratando de gráficos o game se aproxima de um anime

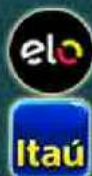
mesmo durante o gameplay, em Persona 4 Golden temos texturas, efeitos de água, sobras e fogo melhorados em relação ao PS2.

Os cenários dentro do mundo real são cheios de detalhes, vida e agora contam até com pássaros, já os cenários dentro da TV são bem genéricos, todos os corredores e portas são iguais, o que torna o uso do mapa obrigatório, mas há uma vantagem nisso, toda vez que o personagem entrar em um cenário de batalha o mapa será criado do zero, logo é impossível fazer o mesmo caminho duas vezes no mesmo cenário. Vale ressaltar que cada cenário é fruto da personalidade da vítima que foi parar nesse mundo, logo espere por ver os mais diversos temas para esses cenários.

As musicas do game variam de Pop a Pop rock japonês, não é nada marcante e algumas até enjoam se ouvidas por um tempo, mas no geral elas se encaixam bem no clima de colegial japonês. Os efeitos sonoros são perfeitos para o titulo, mais uma vez nada marcante mas funcionam de forma perfeita junto com todo o resto do game. As dublagens não poderiam ser melhores, todos os diálogos principais contam com dublagem integral o que dá muito mais vida ao título, porém quem jogou no PS2 terá de se acostumar com a mudança na dublagem da Chie, uma das vozes principais do game.

Além das melhorias gráficas, dos novos personas, e novos locais para visitar Golden trás também novos Social Links, novos eventos ao longo da história, a possibilidade de usar diferentes roupas, muitos extras como vídeos e músicas e um sistema de ajuda online onde jogadores do mundo todo podem enviar e receber ajuda em forma de HP e SP durante as batalhas, logo quem jogou no PS2 não tem o porquê de não jogar novamente.

Sua história incrível, idéias inovadoras muito bem executadas e personagens cheios de carisma marcaram Persona 4 na história dos games, em Golden podemos ver tudo que o tornou grandioso com muito mais detalhes e muitas novas possibilidades sendo um título obrigatório para os fãs de RPG que possuem um PSvita, e para quem não tem esse é um bom motivo para adquirir um.

FORMAS DE PAGAMENTO

Parcelamos em até 12 vezes no cartão de crédito
Depósito & Transferência bancária - Boleto Bancário

CONTATO@XPLODEGAMES.COM.BR
MSN: XPLODEGAMES@LIVE.COM
SKYPE: XPLODE.GAMES
TEL. (11) 3042-0544

COMPRAR

ATENDIMENTO DE SEGUNDA À DOMINGO - DAS 8:00 ÀS 23:00

R$ 119,99

R$ 48,99

R$ 28,99

R$ 38,99

R$ 39,99

R$ 85,99

SAIU O SORTEIO DO PLAYSTATION 3

O sorteio ocorreu no último dia 19 de dezembro e já conta com a felizarda. Para conferir quem ganhou o prêmio clique na imagem do PS3 ao lado.

PRÉVIAS E ANÁLISES PLAYSTATION 3

PRÉVIAS

GOW: ASCENSION

DEVIL MAY CRY

ANÁLISES

SKYRIM

SLEEPING DOG

CALL OF DUTY BLACK OPS II

DISHONORED

PRÉVIA - PLAYSTATION 3

GOD OF WAR ASCENSION

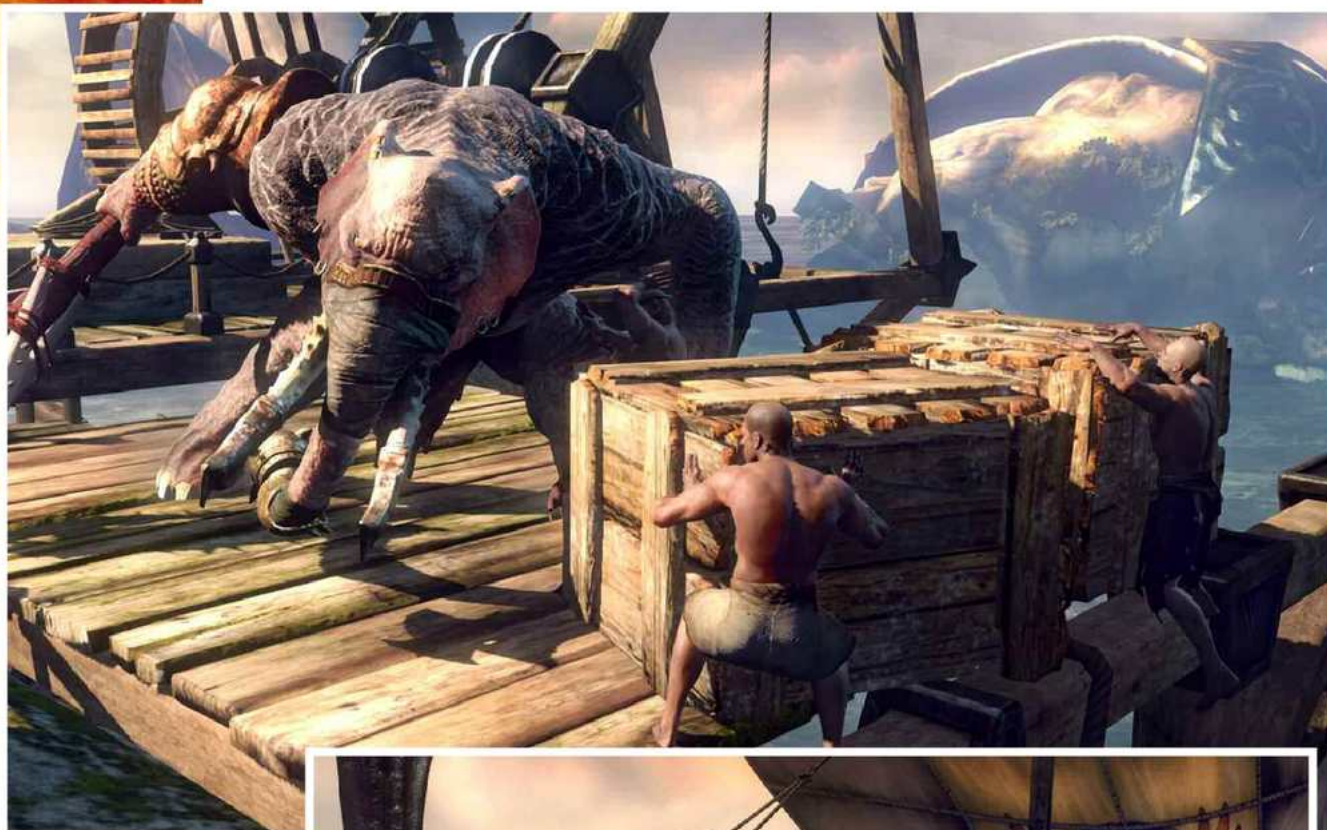
Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Studios Santa Monica
Distribuídora: SCE
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: M +17
Lançamento: 12 mar. 2013

Muitas pessoas quando viram o anúncio desse game, torceram o nariz, e torceram ainda mais por saberem que seria um game para o PS3 e não para o Vita, para ajudá-lo em suas vendas. Mas o motivo é um tanto óbvio: O estúdio Santa Monica quer fazer um game online para a série, algo para se implementar num quem sabe, God of War IV, ou você duvida que teremos mais um?

Ascension nos mostrará o inicio de tudo, pelo visto, teremos um Kratos mais fraco, possivelmente iremos jogar com ele logo depois que ele mata sua filha e esposa (se você não sabia dessa, agora sabe), pois é visível que ele está abatido, mesmo ele sendo todo pálido, e meio que triste por assim dizer e suas vestimentas , ou o pouco delas que ele usa, são as mesmas do primeiro God of War, só que inteiras. Some isso com vários inimigos conhecidos dos jogadores como os Minotauros, Sátiros e legionários, mas também teremos novos inimigos como o “Elefantauro”, que sabe-se lá de onde tiraram esse ser, pelo menos na mitologia ele nunca existiu.

A outra parte do game será o seu modo online que até o momento pode ter até 4 personagens ao mesmo tempo tendo várias coisas para se fazer. Quer um exemplo? Além de se preocupar com os outros jogadores, você terá de fazer certas "missões" nas partidas como enfrentar um enorme ciclope ou seria um Titã? Acionar armadilhas para pegar os outros jogadores e lutar contra hordas de sátiros, minotauros e outros monstro em plena partida online. Sem contar as vastas costumiza-

ções que teremos no game, podendo mudar as cores dos personagens, suas roupas, estilos de luta e de armas. Tudo para deixar o jogo com a cara do jogador.

E por ultimo, a Santa Monica revelou que esse game sim, usará 99% de tudo o que o PS3 pode mostrar em questão de gráficos, sendo superior, segundo ela, ao já fenomenal God of War 3.

God of War Ascension será lançado no mês de março de 2013, mas teremos uma demo já no dia 08 de Janeiro (ou em dezembro para aqueles que conseguirem os códigos) e uma outra inclusa no Blu-Ray do Vingador do Futuro, remake do clássico filme do senhor Arnold schwarzenegger. E prepare-se, God of War Ascension virá legendado e dublado em PT-BR. Ai fica a pergunta: Isso é bom ou ruim?

PRÉVIA - PLAYSTATION 3

DEVIL MAY CRY

Por: Sérgio Henrique B. Viveiros

Produtora: Ninja Theory
Distribuídora: CAPCOM
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 15 jan. 2013

Fechando a demo.
Parte 1 e 2

Cortesia **Anthares Games (Conheça o canal)**. Para ver o vídeo clique na imagem acima.

Desde que o novo Devil May Cry foi anunciado com a polêmica da mudança visual do personagem muitos jogadores criticaram, diziam que não se tratava de DMC, que o jogo seria ruim, enfim estavam mais contra o game do que a favor, então foi disponibilizado uma demo do game com legendas em português. A demo apresenta dois modos de jogo o under watch e secret ingrediente.

No Under Watch, percorremos uma fase ao estilo clássico e aqui vemos muitas novidades, a primeira é que Dante e Vergil continuam irmãos porém não vemos uma richa entre eles aparentemente eles se gostam, e Dante continua sendo filho de Sparda, porém sua mãe não é mais humana ela é um anjo, o que concedeu duas armas extras para Dante, uma arma angelical e uma demoníaca, a arma angelical é uma foice, seu ataque não é muito forte, mas são rápidos e podem acertar diversos inimigos ao mesmo tempo, já a arma demoníaca tem ataques lentos mas são extremamente fortes quebrando o escudo dos inimigos, além é claro da ebony e ivory suas pistolas e rebellion sua espada tradicional. E quando entramos no modo devil trigguer assumimos o controle do antigo protagonista da série.

O Secret ingrediente é uma batalha contra chefe e aqui vemos com mais clareza a personalidade do protagonista, que continua tirando sarro dos inimigos, neste quesito é o Dante antigo como conhecemos.

A parte sonora esta muito boa, com vozes excelentes e uma trilha sonora com rock do bom, a voz do chefe presente na demo

ganhou um destaque maior pois realmente parece um demônio, no quesito gráfico também não temos do que reclamar, está excelente.

A parte mais confusa fica por conta da jogabilidade, não que ela seja ruim, pois os combos saem de forma bem moderna e estilosa e fazer combos com as três armas do jogo é algo bastante simples e divertido, mas a parte confusa fica por conta do chicote demoníaco/angelical, eles não atacam diretamente mas servem pra alcançar lugares altos, ao usar o chicote angelical nos inimigos ele nos leva até o inimigo, já o demoníaco traz o inimigo até nós é um pouco difícil acostumar no começo, mas certamente pegaremos a prática na versão final.

Consideração final: a Demo está excelente, jogadores que estavam com o pé atrás com este game irão rever seus conceitos, porém a única implicância que continua na mente é a mudança brusca no visual do protagonista.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

SKYRIM

Por: Marco Aurélio Carvalho Silva

Produtora: Bethesda
Distribuídora: Bethesda
Gênero: RPG
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 11 nov. 2011

PONTOS POSITIVOS

1. Mapa imenso a se explorar;
2. Sistema de combate complexo e completo;
3. Quests muito bem elaboradas;
4. História envolvente.

PONTOS NEGATIVOS

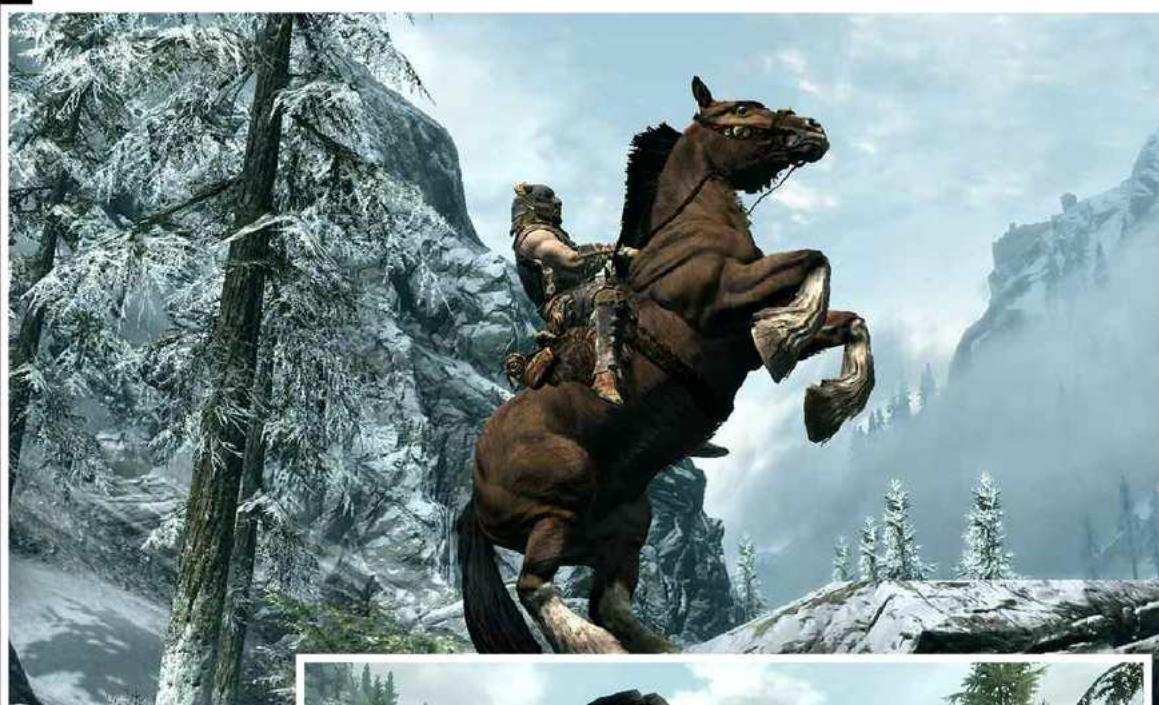
1.Inimigos repetitivos;
2. Algumas dungeons repetitivas;
3. Gráficos instáveis, pop-ins, glitchs e lags.

NOTA :

Confuso e sem saber onde está, o protagonista de Skyrim começa sua aventura como um indigente prestes a ser executado sob acusação de afronta às leis do estado de Whiterun. Sem fazer objeções às ordens impostas pelos soldados, o herói segue rumo ao carrasco que lhe arrancaria a cabeça, mas, misteriosamente, quando se aproxima o momento de sua execução, o sol se vai dando lugar a tempestuosas núvens que anunciam a chegada de um inimigo dado como lenda.

Frente aos olhos do protagonista e destruindo todo o reino, um enorme dragão ameaça a vida de todos. Unidos na batalha contra a lendária criatura, os soldados requerem a ajuda de nosso herói, que ao lutar bravamente para espantar o inimigo ganha em troca sua liberdade.

O episódio ocorrido instaura entre os habitantes de Skyrim o temor de que a profecia que anunciava o caos trazido por essas lendárias criaturas se confirmasse e por demonstrar sua bravura na luta contra o dragão, ao nosso herói é designada a missão de alertar o rei de Whiterun sobre o ocorrido. Tal missão resulta no descobrimento de que aquela simples pessoa que há pouco estava prestes a ser morta é na verdade o único capaz de salvar Skyrim da destruição, o único "Dragonborn" de que se tem notícia há séculos. A partir de então uma sucessão de descobertas nos guiará pelos mistérios e intrigas que recheiam o enredo de Skyrim.

Ao contrário da maioria dos RPG's, Skyrim deixa de lado as horas e horas de conversas e tutoriais e pula direto para ação, dando ao jogador uma noção da

"(...)Confuso e sem saber onde está, o protagonista de Skyrim começa sua aventura como um indigente prestes a ser executado sob acusação de afronta às leis do estado de Whiterun(...)"

jornada que encontrará pela frente. Logo após os minutos iniciais, somos libertados no vasto mundo de Skyrim, podendo percorrer toda a extensão do mapa, mas não ficamos desamparados e sem saber o que fazer. Com um organizado menu e um mapa eficiente temos sempre noção de para onde temos de seguir e quais missões temos que completar.

As missões ficam divididas entre missões principais, secundárias e miscelanious (um conjunto de pequenas missões que podemos desbloquear ao conversar com os habitantes de skyrim). Podemos completá-las na ordem que preferirmos, além de poder ativá-las e desativá-las quando quisermos.

Skyrim está longe de ser um game linear. Certamente, dois jogadores nunca terão a mesma experiência com o jogo, pois esse foi planejado para envolver o jogador e torná-lo parte desse fantasioso mundo. Além de podermos desenvolver o enredo na ordem que preferirmos, podemos nos aliar a diferentes clãs, nos casar, comprar uma casa, um cavalo, investir em qualquer loja, nos aliarmos a diferentes personagens, enfim, cada opção que fazemos nos dá a impressão de que vivemos a aventura e não apenas a observamos.

Nessa imersão que o game proporciona, o mundo construído pela Bethesda desempenha papel fundamental e de grande destaque. A atmosfera medieval, os reinos, os vilarejos, as pessoas, as criaturas e os belíssimos ambientes naturais cooperam para fazer de Skyrim um mundo quase real. Os personagens possuem comportamentos imprevisíveis, assim como se movimentam livremente pelo mundo desempenhando diferentes funções em diferentes momentos do dia eles têm a capacidade de responder às suas ações (se aproxime de alguém com a mão em chamas e eles o dirão que tenha cuidado, fique parcialmente nu e farão piadas, faça missões e o dirão frases de respeito, traia sua confiança e conversarão contigo agressivamente). O meio natural é tão imprevisível quanto os NPC's de Skyrim, às vezes chove, às vezes neva, em outros momentos há neblina ou em outros, mais raros, uma bela aurora boreal saúda sua jornada. Enfim, tudo parece ter vida, uma realidade simulada. E para acentuar ainda mais essa realidade temos um calendário que podemos checar juntamente com um relógio com qual podemos adiantar o tempo até uma hora que nos seja adequada.

Infelizmente, como consequência da vastidão do mapa e da densidade de elementos que compõem os cenários em Skyrim, a performance, tanto gráfica quanto de processamento, foi sacrificada em todas as versões do game. Não raros são os momentos em que nos deparamos com pop-ins de texturas

e elementos do cenário, serrilhados que saltam aos nossos olhos, bugs, glitchs e lags que nos tiram a paciência.

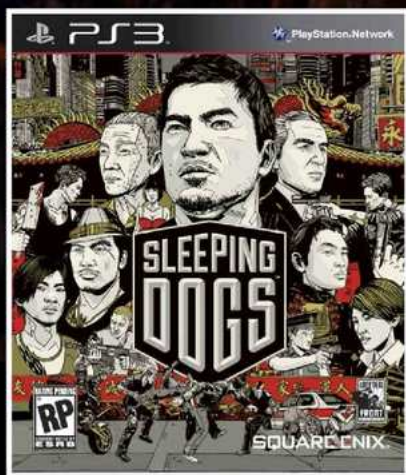
Levando-se em consideração a grandiosidade do mundo de Skyrim, esses defeitos são aceitáveis, pois um mundo como este só poderia ser concebido com gráficos de ponta e sem problemas de execução em um vídeo game com características muito além da dos consoles de hoje em dia.

Apesar dos problemas, Skyrim continua sendo um dos jogos mais belos dessa geração. Os vastos cenários são belíssimos e os reinos e vilarejos foram concebidos com muito capricho. Excetuando a modelagem dos personagens, que é muito simplória, os demais elementos que compõem o mundo de Skyrim são simplesmente sublimes e desbravar seu mundo, mesmo sem estar em nenhuma missão, é uma aventura recompensadora. Aliás, recompensa é a palavra de ordem em Skyrim. Se algum jogador busca encontrar um jogo que preze o jogador explorador esse é certamente seu jogo. Em todos os lugares há dezenas de itens que nos podem ser uteis, podemos roubar alguns nas cidades, seja no bolso dos cidadãos ou em suas casas e correr o risco de sermos presos ou simplesmente optar por encarar os perigos de Skyrim e conquistar reinos, torres e fortes tomados por bandidos, clãs de feitiçaria, vampiros, elfos, etc, em busca de recompensa.

O sistema de combate oferece diversificadas opções de combate para os jogadores e certamente é um dos mais completos dentre os RPG's que temos disponíveis. Ao contrário da maioria dos RPG's, não ganhamos experiência por matar inimigos, ganhamos experiência à medida que usamos cada habilidade. Quer ser um mago, use muitas vezes a mágica que deseja evoluir, quer ser bom com arcos, lute muito com eles, quer ser um bom alquimista, faça muitas poções, quer ter um bom level com armaduras pesadas, apanhe muito com elas. Ao todo são 18 habilidades. Cada vez que você eleva uma a um novo nível ela lhe fornece uma determinada quantidade de experiência, essa experiência enche sua barra de nível geral e a cada vez que você evoluiu um nível pode escolher entre aumentar sua barra de energia, stamina ou mágica e ganha um Skill perk, esse skill perk pode ser usado em qualquer uma das 18 habilidades que o personagem possui, podendo aumentar sua eficiência ou ativar novos poderes dentro da habilidade. Você pode até evoluir todas as habilidades ao nível 100 (com muito esforço), mas jamais terá como reunir Skill perks suficientes para ativar todos os poderes que compõem cada habilidade. Por isso, estratégia é fundamental. O jogador deve traçar logo sua linha de ação, pois os perigos de Skyrim não perdoam.

Além das 18 habilidades que podemos evoluir ainda temos ao nosso dispor uma série de Shouts - palavras pronunciadas na língua dos dragões que são adquiridas explorando ruínas de Skyrim e ativadas com almas de dragões que derrotamos - que produzem efeitos devastadores. Quem não ouviu ou viu algum vídeo a respeito do shout Fus ho dah!? Esse é o primeiro que adquirimos, além de ser hilário é muito útil, diga-se de passagem. Além dos shouts temos uma série de poderes que podem ser usados uma só vez no decorrer de 24h no mundo do jogo, esses poderes podem ser próprios à raça pela qual você optou ou pode ser fruto de uma Standing Stone na qual você tenha se abençoado. Como é perceptível, o sistema de combate de Skyrim é extremamente vasto e confere inúmeras possibilidades ao jogador. Em contrapartida ao sistema de combate rico os inimigos são pobres. Ao contrário de Dark Souls (game no qual o jogador deve analisar muito bem os movimentos do oponente), aqui, após algum tempo de jogatina temos nas mãos o comportamento de todos os inimigos do jogo. Raras são as situações em que os inimigos são imprevisíveis. Além disso, nossos oponentes por vezes se tornam muito repetitivos, muda um poder aqui, outro ali, uma armadura, um acessório, uma arma diferente, enfim, alguns detalhes, e isso é um pouco frustrante.

Por fim, falar de Skyrim nunca é demais, não há análise que possa abordar toda a magnitude de possibilidades que o game oferece, com poucas ressalvas que pesam negativamente na aventura, esse é um game fantástico! Mescla uma história envolvente com um mundo imersivo e um sistema de combate empolgante de maneira a oferecer uma aventura completa! Para fãs de RPG Skyrim é um deleite fabuloso e mesmo para aqueles que não são chegados ao gênero esse jogo pode ser considerado como um GTA medieval que amplia ainda mais as possibilidades da série da Rockstar.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

SLEEPING DOG

Por: Petro Santos

Produtora: United Front Games
Distribuídora: Square Enix
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 14 ago. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. História envolvente;
2. Diversão;
3. Modelagem da cidade.

PONTOS NEGATIVOS

1. Missões repetitivas;
2. Sistema de colisão dos veículos.

NOTA :

Quando comecei a escrever sobre Sleeping Dogs (que vou chamá-lo de SD, durante essa análise) cheguei à seguinte conclusão: eu não tenho nada para dizer sobre esse jogo; gráficos medianos, uma boa história, um sandbox comum, missões que já cansamos de fazer em outros jogos do mesmo gênero, enfim mais um jogo genérico, mas a essência da Revista Vida Playstation me permite levar essa análise para outro caminho fundamental, a diversão.

Se for de gamer para gamer poucos estão preocupados com bugs bobos, ou texturas no fim o que precisamos saber é: meu dinheiro será bem empregado? E a minha resposta para isso é Sim, compre esse jogo você não irá se arrepender nem por um minuto.

Bom, mas chega de falar vamos ao que interessa para os desavisados como eu SD é o antigo True Crime HK, que fizeram enormes promessas sobre ele no passado e que foi cancelado várias vezes, até que a Activision cancelou o projeto, mas para a sorte de muitos a Square resolveu assumir, foi cogitado que esse game se tornaria um dos games da franquia Kane & Lynch(ainda bem que não deu certo),pois a Square não detém os direitos da marca True Crime, assim nasceu Sleeping Dogs.

Você inicia o game controlando Wey Shen, um ex morador de HK que tem contas a acertar com a máfia local, porém Shen agora é um homem da lei, e sua missão é se infiltrar na máfia; ele tirará proveito dessa missão para acertar as contas pendentes de um passado trágico.

Como eu disse no início

"(...) SD é um sandbox genérico, mas a narrativa levada pelo dilema "*Vingança X Lei X Se*", deixar levar pelo caminho do mal, conduz a história do game de forma espetacular*(...)*"

dessa análise SD é um sandbox genérico, mas a narrativa levada pelo dilema "*Vingança X Lei X Se*", deixar levar pelo caminho do mal, conduz a história do game de forma espetacular, você terá momentos em que salvará muitos de injustiças, como será forçado a fazer inúmeras crueldades, seguindo nessa tênue linha da consciência humana,roubos de carros, acerto de contas, extorsões, armadilhas para prender bandidos, tudo caminha perfeitamente bem, excelente trabalho da Square.

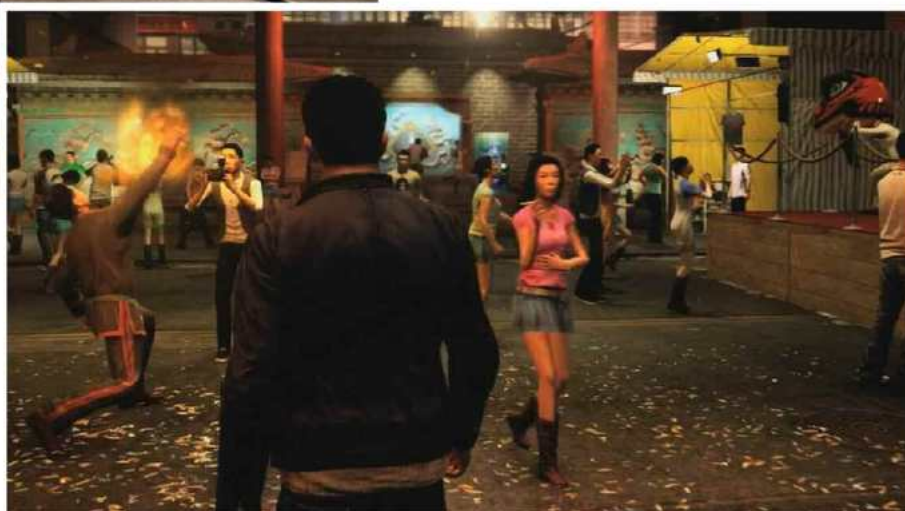
Mas de nada adiantaria uma história bem contada se o gameplay fosse ruim, a Square conseguiu lapidar a formula de sandbox de um modo que foram incorporados certos elementos que deixaram o game com uma personalidade única, seja na caçada de um bandido que assaltou um pedestre usando uma certa dose parkour, seja nos momentos de tiroteio usando o cover que não é explorado excessivamente,que também faz uso do parkour , quando esses associados cria-se um efeito bullet time permitindo que você limpe toda a área sem problemas ou mesmo no sistema de combates, onde o melhor do kung-fu de HK é aplicado, usando essa mistura sua missão é tentar progredir e se tornar alguém importante e de confiança dos mais altos escalões da tríade (a máfia local) ao mesmo tempo que tem que cuidar das ruas e prender os bandidos e vou confessar fazer isso é muito divertido.

Ainda falando um pouco mais do sistema de batalha, temos as armas, sendo uma gama bem grande e no mínimo inusitadas armas, podendo variar de peixes, frigideiras, sacolas até um lança granadas. Durante o combate corpo a corpo você terá a opção de interagir com o cenário de maneiras bem legais ou mesmo cruéis, podendo jogar seu inimigo numa simples lata de lixo ou dentro de uma fornalha, chapas quentes, cabines telefônicas, porta malas, enfim ideias não faltam, quer jogar alguém do alto do viaduto, simples pegue um carro e coloque o individuo na porta mala, bom a imaginação te permite fazer várias coisas em SD.

Os veículos do jogo são divididos entre motos, carros e barcos, tendo uma boa variação de modelos, sendo cada um com sua característica distinta, a maioria inspirada em modelos do dia a dia, mas não temos nenhum licenciado, uma pena.

Outro fator que foi implementado pela Square é que durante as perseguições de carro, você pode decidir se quer destruir todo o veiculo ou simplesmente atirar nos

pneus e fazer ele ir pelos ares, ou durante uma perseguição abandonar seu veiculo e pular em cima de outro próximo sem precisar parar o carro, tudo fluindo da melhor maneira possível para que o clima de perseguição não termine,(esses pulos de Shen , são bem forçados, ele praticamente voa em cima do outro carro, chegando a ser bem engraçado).

Uma coisa que pode se contar como ponto negativo ao game, são as missões que se repetem constantemente, vá a certo lugar pegue alguém e leve ate outro ponto, ou vá cobrar propinas, ou se infiltre nas corrias clandestinas e prenda determinada pessoa, temos uma grande variedade de missões, mas elas são exploradas exaustivamente , isso deixa chato certa parte do jogo.

Outro ponto que me incomodou um pouco foi o sistema de colisões, o trabalho da Square para trabalhar o corpo a corpo durante as perseguições a pé foi ótimo, mas as colisões dos veículos são no mínimo mal feitas, se você estiver a 200km/h em uma moto e bater de frente em um veiculo , você voa mas a moto fica parada no local como se fosse um pedaço de concreto.

Enfim SD é uma sopa de letrinhas, onde foi buscado se fazer o melhor possível dentro do estilo sandbox, tendo alguns problemas básicos, mas nada que atrapalhe o excelente jogo, até que GTA V chegue podemos dizer que SD é o sandbox mais completo no mercado, focando a temática dos desses títulos.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Treyarch
Distribuídora: Activision
Gênero: FPS
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 13 nov. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Escolhas que mudam o curso do jogo;
2. Jogabilidade fácil de se aprender
3. Efeitos sonoros excelentes.

PONTOS NEGATIVOS

1. Velhos bugs no modo online;
2. Alguns aspectos na dublagem brasileira;
3. Duração do modo campanha.

NOTA : 8,5

Call of Duty é uma das série mais rentáveis da atual geração, e isso se deve e muito à série Modern Warfare que redefiniu o gênero de FPS nos atuais consoles trazendo momentos cinematográficos em um mundo de completo caos e muita ação. Além de Modern Warfare, a Activision também tentou se aventurar numa nova série, Black Ops na qual mostrava um cenário mais voltado para os anos de 1960. Só pra variar o game foi um sucesso e isso contribuiu para que a empresa lançasse uma continuação do game, so que um tanto quanto diferente, agora não só ambientado nos anos de 1960 mas também num futuro próximo, mais precisamente em 2025.

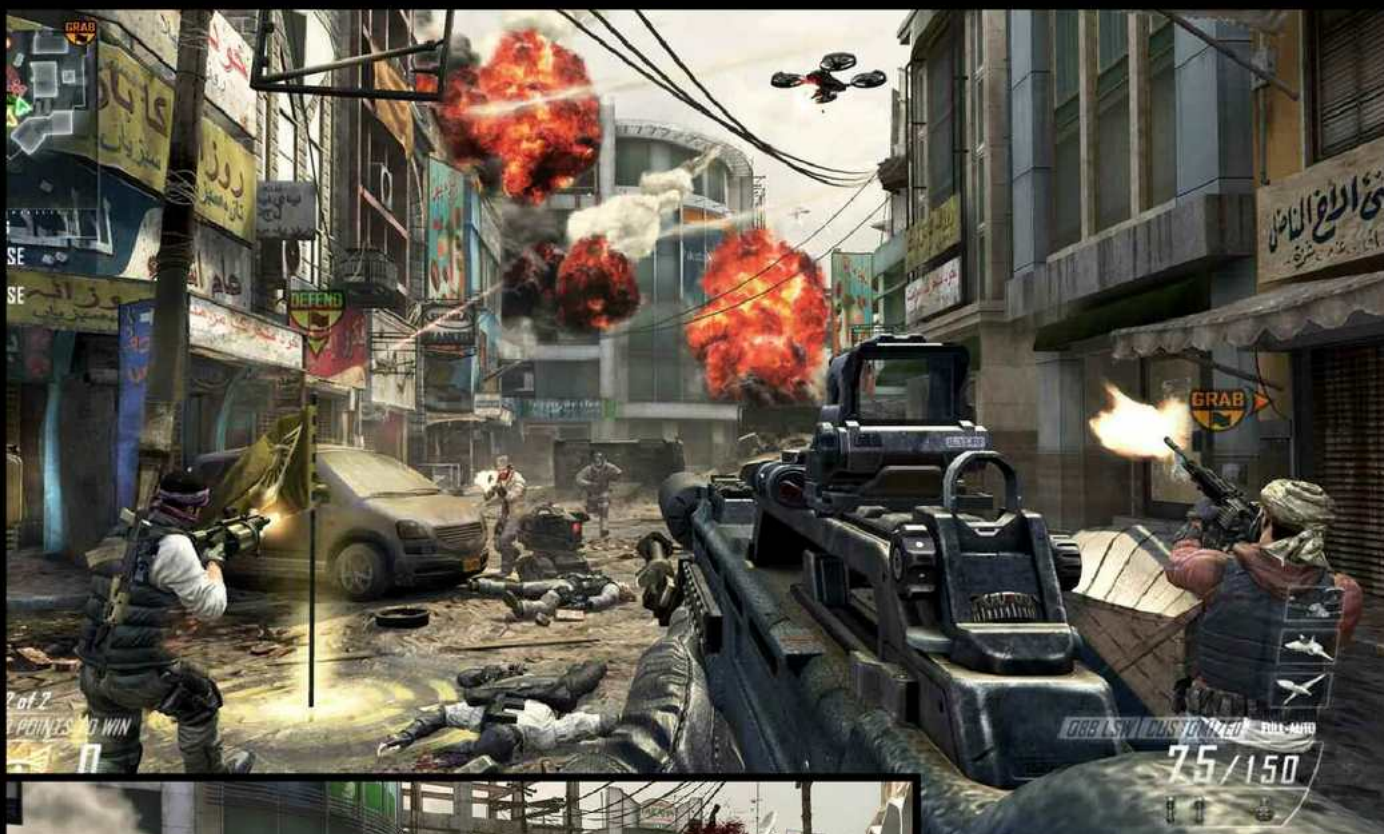
A história do game se passa entre a primeira guerra fria, entre USA e URSS, aonde jogamos com Alex Mason, o mesmo protagonista do Black Ops original e numa suposta "seguda guerra fria" entre USA e China, em que jogamos com o filho de Mason, David Mason que está na caça de um traficante perigoso chamado Raul Menendez, e pode ter certeza, muita reviravolta e ação de tirar o folêgo fazem parte do ambiente do game, tanto com o Mason pai, quanto para Mason filho.

Um aspecto novo nesse game é que as suas escolhas poderão mudar o desenrolar do game e até o final do mesmo. Só para citar, há momentos em que você deve escolher se certo personagem deverá morrer ou não e até mesmo se omitir da resposta, e claro, isso muda os acontecimentos futuros. Só que nem de felicidades vive esse novo sistema pois depois das escolhas que você fizer, as outras que estavam dis-

ponivéis são automaticamente bloqueadas, impossibilitando que você possa, só por curiosidade, ver o que aconteceria se escolhesse a outra opção. Isso nos obriga a finalizar o game uma penca de vezes só pra ver os "novos" acontecimentos e finais que nossas escolhas nos trariam.

Além dessa mudança, Black Ops II traz também novas armas, alias, armas futuristas que poderá ou não fazê-lo se alegrar. Para os conservadores, essas armas de nada tem a ver com o jogo pois não são "reais" o bastante, já para quem não liga para isso, se divertirá com as armas. Elas em si são bem coerentes com o contexto futurista, mas não trazem nada bizarro como as armas que desintegram os inimigos como em Halo 4 (Xbox360) ou as armas que atiram pregos como em Killzone 3. Aqui as armas são uma espécie de evolução das armas atuais. Algo que caem bem no jogo como um todo.

Por mais controverso que possa ser, Black Ops II consegue, mesmo com sua engine ultrapassada (vamos lá, estamos falando da mesma engine do primeiro ModerWarfare lançado em 2007), o game consegue ser muito bonito e bem detalhado, claro que não é tão bonito quanto Far Cry 3, mas mesmo assim surpreende bastante os gráficos. Mas isso se resume a algumas partes e não em todo o jogo, digo isso porque as missões que ocorrem no futuro são bonitas de se ver, explosões, construções e afins são muito bem feitos e mostra que a Treyarch conseguiu tirar leite de pedra.

Só que, as missões que ocorrem com o Mason "pai" na década de 1960 dão a impressão que foram feitas na correria, ou que não estavam muito inspirados para fazê-los pois é nitido os serrilhamentos e construções com baixas resoluções. E mesmo assim, sentimos que são gráficos ultrapassados perante Far Cry 3 e BattleField 3.

Já os efeitos sonoros estão arrasadores. Mas também entram no mesmo esquema dos gráficos, ou seja, é bom, mas nem tudo. Primeiro de tudo, todos os sons são legais, explosões, tiros, gritos e afins ficaram bem legais e dão uma imersão muito legal no game. Mas o que pode deixar alguns jogadores meio chateados, pelo menos os jogadores brasileiros é que o game está todo localizado para o nosso idioma. Não só os menus, mas a dublagem também e é ai que as coisas complicam.

Em certas partes, não frequentes, mas acontecem, a sincronia labial não condiz com a fala. Fica frustante e até meio bizarro ver o personagem de boca fechada e a voz ainda saindo. Outro fato é que, mesmo tendo boa parte da equipe de dubladores de alto nivel (o dublador do seu madruga que o diga), no jogo, as vezes passa-se a sensação de que são novatos que estão dublando. Sem emoção, sem vida, algumas vezes isso quebra e muito o ritimo do game. Mas ver o "seu madruga" xingando não tem preço.

E fica a dica: A versão do PS3 é a única que dá a chance de jogar o game com legendas em Português BR e aúdio em iglês. No x360 só em PT-BR e versão PC e Wii U somente em inglês.

E por fim, como sempre o modo online que aqui volta quase que a mesma coisa do que o MW3. Os mapas estão levemente maiores do que as versões anteriores e também, finalmente, mais detalhados. Modos como Flag to Flag e o mata-mata estão de volta, só que mais rápidos e divertidos, além de novos modos como um em especial na qual deve-se proteger um determinado local da invasão de seus inimigos. Mas mesmo assim continuam pequenos se comparados a outros FPS e com uns bugs bizarros.

E pra variar um pouco o modo Zumbi está de volta, mas divertido e desafiador exigindo muita habilidade do jogador e sugando boas horas de jogatina.

Black Ops II é um grande jogo, bem bolado, com novas possibilidades no Single-playre e uma melhorada no modo online, e mesmo que apresente gráficos até que bonitos, ele acaba caindo no mesmo problema que assolou ModerWafare 3, gráficos datados, história boa mas previsivél e curta duração da campanha, além dos bugs que sempre ocorrem no modo online. Ainda é um espetácular FPS, mas nitidamente ultrapassado.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

DISHONORED

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Arkane Studios
Distribuídora: Bethesda Softworks
Gênero: Aventura /Ação (FPA)
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 09 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Interação com o ambiente do jogo;
2Diversidade nos combates;
3. Jogabilidade excepcional.

PONTOS NEGATIVOS

1.Loadings irritantes, toda vez que você morre;
2. Não poder empurrar um personagem quando esse está bloqueando seu caminho.

NOTA : 9,3

Em Dishonored entramos num mundo dominado por uma praga que transforma suas vítimas em algo parecido com zumbis, mas não somente humanos, como animais e plantas. Nesse mundo somos Corvo Attano, o melhor guerreiro desse reino doentio. Guarda costa muito fiel e próximo a sua imperatriz que é assassinada por um grupo desconhecido, levando a herdeira ao trono junto. O grupo responsável pela ação nos deixa atordoados e literalmente evapora da cena do crime, deixando todos a pensar que somos o real culpado.

Após meses na prisão, depois de muitos interrogatórios e torturas, recebemos ajuda de fora e conseguimos escapar e é ai que começa a aventura. Desonrado, Corvo sai em busca da verdade, da herdeira da Imperatriz, da sua vingança e abusará de todas as suas habilidades para conquistar seus objetivos, habilidades que não são poucas, ainda mais com a ajuda de mágicas oriundas de um ser misterioso.

Com uma vastidão de equipamentos e magias, a jogabilidade se torna única, saindo daquela tendência de FPS's de guerra e entrando num modo mais criativo e oportunista. Corvo possui armas de fogo, granadas, dardos, mas sua arma essencial é sua espada que usada sabiamente faz estragos muito bonitos no oponente, repletos de sangue e muita violência.

As magias não deixam de ter seu papel precioso em nossa jornada, sem elas tudo ficará mais complicado e dificultará nossas missões. Elas variam, indo de um atraso no tempo à possessões, mas o que mais chama a atenção

"(...)Como você é considerado o culpado pela morte da imperatriz, os soldados do império não deixariam você andar por ai tranquilamente. (...)"

aqui é um coração que apontado para qualquer lugar ou pessoa, nos conta seus segredos mais ocultos. Com esse coração você pode julgar as pessoas e tomar decisões mais sabiamente, claro, se você não se empolgar na violência e baixar o demônio sedento por sangue.

Apesar dos diversos meios que podem gerar grandes combates, o jogo te força a abusar da furtividade. Como você é considerado o culpado pela morte da imperatriz, os soldados do império não deixariam você andar por ai tranquilamente. Então Corvo ganha uma máscara bem assombrosa que oculta sua verdadeira identidade e também lhe proporciona mais algumas habilidades, como um aumento no zoom da visão.

Tudo que você aprende não vem de graça é claro, você deve comprar os upgrades, e para isso deverá conseguir dinheiro, seja roubando de cidadãos ou furtando objetos considerados valiosos, como perfumes e quadros. Vale lembrar que em todo o jogo, a realidade ganha um nível de qualidade a mais por apresentar muitos objetos que interagem com o protagonista, mesmo não tendo nenhuma utilidade na aventura.

Já para melhorar suas magias e escolher novas, você deverá ir atrás de ruínas, uma espécie de coletável que podem ser encontrados através do coração, que aponta a localização daqueles que estão próximos. Mas se aqui os coletáveis são fáceis de ser achados, o que complica são muitas vezes as missões, que não possuem um mapa ou uma indicação mais clara. Você contará apenas com a localização indicando a

livre, você só poderá ir para determinados locais durante um capítulo específico, e nesse local sim você toma o caminho que quiser. Todas as missões iniciam com um velho te levando de barco para o local desejado, o que te deixa aproveitar um pouco do cenário sem se preocupar com nada. E os cenários são bem caprichados e variados, mas todos com aquele clima sombrio de uma cidade suja, meio deserta e repleta de soldados.

Corvo sabe pular, escalar, deslizar, abaixar, correr, nadar, mergulhar, tudo o que um humano normal pode fazer. Mas não é somente isso que faz a jogabilidade se tornar eficiente, mas sim a forma bem distribuída que você pode usá-la. Tudo que você pode ver é praticamente certo que você possa subir, se haver água você poderá nadar e se houver comida você poderá comer. É um jogo praticamente sem qualquer limitação, mas tem um detalhe que irrita, aquela famosa frase “dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar” é bastante usada aqui, porque se tiver alguém na sua frente, não dá pra passar. O ruim é que não dá pra empurrar, ou você mata ou espera sair, dependendo da sua paciência.

A trilha sonora é bem satisfatória, joguei um corpo morto do alto de um penhasco e ao cair a água subiu, deu aquele barulho típico de algo caindo dentro dela e ainda por cima, depois de um tempo o corpo boiou e saiu sendo carregado pela correnteza. Com certeza fizeram um ótimo trabalho em todos os detalhes e realmente conseguem impressionar o jogador. Os gráficos também não deixam nada a desejar, carbonizei um soldado para testar e lancei outro para as ratazanas devorarem, foi tudo bem real que chega a hipnotizar os olhos por alguns instantes.

Dishonored veio para se transformar num clássico, nos faz lembrar de uma mistura de Assassin's Creed com Skyrim, mas não pensem que ele é alguma cópia mesclada, nada disso, ele é um jogo totalmente original. Só pecou no carisma, você fica empolgado com a jogabilidade e tudo o que ela lhe proporciona, mas a história não trás aquele sentimento que abrange o coração do jogador, principalmente porque temos um protagonista que não aparece, não fala e não transparece sentimentos. Apontado como melhor jogo de ação/aventura do ano, nos primeiros minutos de jogo até os momentos finais, você adoraria entregar o prêmio em mãos para a produtora que criou essa obra, com certeza é um jogo que você não só poderia jogar, como deveria.

VIDAPLAYSTATION AWARDS 2012

O VidaPlaystation disponibilizou em seu site entre os dias 21 de novembro a 10 de dezembro de 2012 um espaço dedicado a eleição dos melhores jogos de 2012. A participação foi democrática e contou com diversos jogos disponíveis, citados pelos membros de nosso site e fórum. Confira agora os eleitos como melhores jogos de 2012 na opinião de nossos visitantes, leitores e membros do fórum.

CONFIRA A PREMIAÇÃO COMPLETA CLICANDO AQUI

MELHOR JOGO DE 2012

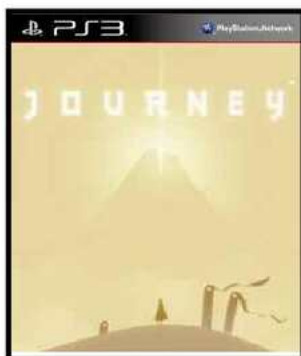
Com 32.68% dos votos Max Payne 3 foi eleito o melhor jogo produzido em 2012.

MAIS AGUARDADO 2013

Lara Croft superou com 27,45% dos votos jogos como The Last of Us (25,49%) e GTA V (25,49%) e é o jogo mais aguardado de 2013 para os usuários do Vida-Playstation.

MELHOR JOGO DO PS VITA

Drake não deu chances para seus concorrentes no PS Vita e com 50,98% dos votos foi escolhido como o melhor jogo do portátil da Sony em 2012.

MELHOR JOGO DA PSN

A disputa não foi fácil, mas Journey com 38,10% dos votos superou The Walking Dead que ficou logo atrás com 35,71% dos votos.

O MELHOR JOGO DE ESPORTE

FIFA 13 comprovou mais uma vez a sua superioridade e com 62% dos votos foi escolhido o melhor jogo de esporte de 2012, seguido por PES 13 (32%); NBA 2K13 (4%) e NFL 13 (2%)

MELHORES GRÁFICOS

Max Payne 3 conquistou mais um prêmio , agora com os melhores gráficos de 2012, com 48,28% dos votos. Assassin´s Creed III ficou em segundo com 31,03% dos votos.

MELHOR MULTIPLAYER

Com 62,26% dos votos COD Black Ops II liderou com folga e conquistou o título de melhor multiplayer de 2012.

MELHOR FPS DE 2012

Seguindo o sucesso da série, COD BO II conquistou mais um título, agora o de melhor FPS de 2012, sendo seguido por Bordelands 2(28,57%)

MELHOR JOGO AÇÃO/ AVENTURA

Apesar dos bugs de lançamento, AC III foi eleito com 41,38% dos votos como o melhor jogo de ação e aventura de 2012.

MELHOR RPG DE 2012

Mass Effect 3 conquistou o título de melhor RPG de 2012 com 56,6% dos votos, seguido por Dragon´s Dogma com 22,64% dos votos.

MELHOR JOGO DE CORRIDA

Com 58,28% dos votos NFS Most Wanted conquistou o título de melhor jogo de corrida de 2012.

MELHOR JOGO DE LUTA

Superando Street Fighter Vs. Tekken (34%), Tekken Tag Tournament 2 foi escolhido o melhor jogo de luta de 2012 por 40% dos votos.

DESASTRE DO ANO

Se o ano de 2012 foi para muitos o ano de bomba, para 41,51% de nossos votos, Resident Evil Operations Rancoon City é o maior desastre do ano.

O VidaPlaystation busca sempre dar ouvidos às palavras de nossos visitantes, leitores, membros do fórum e site, por isso os resultados aqui nada mais são do que a representação da opinião daqueles que participam de nosso site. Caso você tenha uma opinião diferente, o VidaPlaystation sempre se encontrará de portas abertas para o seu cadastro, e assim, você poderá participar da eleição dos jogos do ano que vem e deixar também o seu voto.

NOVO MODELO DE ANÁLISE NO SITE VP

O VidaPlaystation sempre busca aprimorar o seu conteúdo para os seus usuários, desta forma, lançamos o novo sistema de análises que será adotado pelo site. Entenda um pouco mais sobre este novo sistema.

Informações sobre o gênero do título, produtoras, distribuídoras, idiomas, número de jogadores e idade recomendada são apresentadas no topo do espaço dedicado a cada um dos títulos.

Aqui você saberá quais conteúdos estão presentes no título. Violência, drogas, palavrões, nudez, entre outros por meio de figuras que representam cada um destes temas.

Neste novo espaço ficará a nota dada pelo editor da análise, bem como dois novos espaços. O primeiro dedicado às notas dos usuários do VidaPlaystation e a segunda será a nota geral, aplicando-se a média entre a nota do editor e dos usuários. Desta forma, é possível atingir uma maior precisão em nossas análises.

Nesta nova área todos os jogos receberão espaços dedicados em nosso site. Tela principal, contendo opção para o usuário ler análises, acessar todas as notícias relacionadas ao jogo existentes em nosso site, bem como acessar um espaço dedicado a dicas e detonados.

Para quem ainda não conhece, o PS Elite é um grupo originário do Facebook, nascido com o objetivo de permitir trocas de jogos entre jogadores, de uma maneira justa e democrática, evitando que jogadores sejam lesados com trocas absurdas, o que é perfeitamente permitido em outros sites.

Neste mês de dezembro, a Revista VidaPlaystation trouxe uma pequena entrevista com os administradores do grupo PSE, que agora contam com um fórum dedicado exclusivamente para este tipo de negociação. Confira a entrevista abaixo realizada com o pessoal da equipe do PSE.

ADMINISTRADORES

Diego Augusto silva
Diego Valdivino
Tony nascimento
Danilo Lima
Gustavo Bittencourt

VIDAPLAYSTATION: O que motivou a criação do Grupo PS Elite no Facebook?

PSE: Enxerguei uma oportunidade de inovar criando um dos primeiros grupo sobre ps3 no Facebook com intuito a principio de trocar meus jogos encalhados e fazer novas amizades, com muito sucesso hoje e outro visão o grupo é se não melhor esta dentro dos melhores grupo sobre exclusivamente PS3 do Brasil ,com ênfase em organização e inibindo trocas fora da realidade (3x1) exercida em outros site e mais importante a amizades e respeito entre os membros.

VIDAPLAYSTATION: Quais são os princípios básicos para integrar este grupo?

PSE: Nosso grupo nasceu de uma simples idealização, transparência e amizade, é o que faz nosso grupo hoje crescer cada dia mais. Nós hoje não seríamos nada se não fosse nossos membros que fazem a diferença nesse meio das redes sociais que cada dia tem mais haters e trolls. Sendo assim, o Grupo PSElite tem a ideia de integrar não apenas jogadores mas também amigos, e isso que hoje faz a diferença.

VIDAPLAYSTATION: O que levaria a exclusão ou banimento de uma pessoa do grupo?

PSE: PsElite é um grupo que partiu da filosofia de ter como membros SOMENTE os Elites. Com isso, temos muitas regras, tentando coagir o máximo possível, usuários fraudulentos. Tais regras são simples de seguir, mas temos punho forte com o descumprimento delas,levamos o usuário ao banimento. Se um usuário que infringir 3 vezes as regras, independente de quais, será banido. Damos todo apoio aos novos usuários, avisando e mostrando as regras para que tome conhecimento e não faça nada fora delas.

VIDAPLAYSTATION: Quais são as expectativas com a criação do Fórum PS Elite?

PSE: Devido ao crescente numero de usuarios ativos do grupo no facebook, sentiU-se a necessidade da criação de um fórum, devido às limitações do próprio Facebook, em gerir um grupo tão grande. Com o forum podemos oferecer uma maior confiabilidade aos nossos usuarios.

VIDAPLAYSTATION: Qual a importância dos parceiros com canais do Youtube para o PS Elite?

PSE: O projeto pselite, tem como meta proxima, a criação de um portal de games nos moldes da IGN e sendo assim estamos fechando varias parcerias, com intuitos de divulgação e de gerar material proprio ao grupo, portal, forum e canal.

ADMINISTRADORES

Diego Augusto silva
Diego Valdivino
tony nascimento
Danilo Lima
Gustavo Bittencourt

Tony Nascimento
Desenvolvedor do site PSE

O VidaPlaystation vem ano após ano, levando até você os melhores conteúdo do mundo dos games, seja em notícias, prévias, análises, dicas e detonados que se encontram em nosso site e fórum ou por meio de nossa revista digital. Entretanto, uma nova forma de se abordar o mundo dos games vem se destacando, e é por isso que o VP lhe indicará os melhores canais do Youtube com o conteúdo voltado para o mundo dos games, seja com vídeos comentados, prévias, análises, dicas, detonados e muito mais. Confira os canais que a partir desta edição passam a ser nossos parceiros em conjunto com o PS Elite.

COMO SER UM PARCEIRO?

Para aparecer nesta parte da Revista VidaPlaystation você deve cumprir os requisitos abaixo:

1. Ser parceiro do PS Elite no Facebook;
2. Possuir um canal do Youtube;
3. Citar a Revista VidaPlaystation e o PS Elite em seus vídeos.
4. Postar o link do vídeo com a citação no Facebook do grupo PS Elite.

NOSSOS PARCEIROS

ANTHARES GAMES

Canal voltado para:

- Gameplays
- Guias de Troféus.
- Detonados
- Jogatinas online com inscritos e muito mais.

- Anthares Games

PÃO DE QUEIJO COM CARETA

Canal Pãodequeijocomcareta é um canal mineirinho,criado de Gamer para os Gamers com dicas e entretenimento.

- Pão de queijo com Careta

Quem quiser ver meu canal no youtube de um aolhada que sempre trarei os lançamentos de jogos que eu curto.

- BCSantoro

RETRÔ - FLASH REVIEW

Shin Megami Tensei: Persona 3

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Atlus
Distribuídora:Atlus
Gênero: RPG
Plataforma: PSP
Classificação: + 12
Lançamento 06 jul. 2010

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos exelente no PSP;
2 Áudio fiel a versão do PS2;
3. Jogabilidade na medida certa.

PONTOS NEGATIVOS

1. Dificuldade elevada;
2.Cortes de algumas animações;
3. Falta conteúdo.

NOTA : 9,0

É o mesmo jogo da versão do PS2, só que diferente! Entende?

P3P nada mais é do que uma versão "menor" do Persona 3 do Playstation 2.

Nessa versão do PSP encontramos bons gráficos e belissímos artwork's no decorrer do game, mas infelizmente sofreu com as capacidades do aparelho e várias cenas que antes eram em anime, aqui se tornaram cenas ingame, ou seja, cenas feitas pelo próprio motor gráfico do game. Para quem não jogou a versão do PS2 não sentirá falta, mas para quem jogou irá perceber na hora.

A jogabilidade foi adaptada de forma exemplar atendendo a todos os comandos do game pelos controles do PSP, além de o jogo em si ser bem mais amigavél em seus menus e no sistema S.link na qual você, além de enfrentar os monstros da Tartarus, precisa se dar bem na escola e com seus amigos e namorada.

O aúdio é um caso à parte, excelentes músicas e uma ótima dublagem fazem o jogador entrar no clima do game e se aventurar por mais de 100 horas de jogo.

PE3P é um excelente game para o PSP e vale a pena de ser jogado do ínicio ao fim. Enquanto o Vita não engrena de vez, o PSP continua se saindo muito bem, mesmo para um game tão antigo como esse.

ANUNCIE NO VIDAPLAYSTATION

Se você possui uma loja e gostaria de anunciar seus produtos aqui na Revista VidaPlaystation, bem como em nosso site, entre em contato agora mesmo no email: thiago@vidaplaystation.com.br e receba maiores informações sobre os preços de anúncio. São vários planos para atender a sua loja. Não deixe de conferir.

CONHEÇA NOSSO SITE E FÓRUM

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

NOTÍCIAS | PRÉVIAS | ANÁLISES | DICAS E DETONADOS

REVISTA DIGITAL GRATUITA - FAÇA O DOWNLOAD!